AVISO PARA EPILÉPTICOS

POR FAVOR, LEIAM ATENTAMENTE A INFORMAÇÃO ABAIXO ANTES DE UTILIZAR ESTE JOGO OU AUTORIZAR SEU USO A CRIANÇAS

Algumas pessoas podem sofrer ataques epilépticos ou perder a consciência ao estar expostas à destelhos de luz intermitentes ou à determinados combinações de luzes. Também podem sofrer um ataque ao contemplar determinadas imagens na televisão ou utilizar certos jogos. Isto pode suceder ainda que estas pessoas nunca tenham sido diagnosticadas anteriormente como epilépticas ou não tenham sofrido um ataque antes.

Se nós mesmos, ou alguém da nossa família, sofreu alguma vez os sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) ao estar expostos à luzes intermitentes, deve consultar um médico antes de jogar.

Avisamos aos pais que vigiem a maneira como as crianças utilizam os jogos. Se algum dos nossos filhos, ou nós mesmos, experimentamos algum dos sintomas seguintes: vertigem, visão dupla, espasmos nos olhos ou nos músculos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões enquanto jogamos, devemos abandonar o jogo IMEDIATAMENTE e consultar um médico.

Precauções Devem Ser Tomadas Durante a Utilização do Jogo

- Não permaneça demasiado perto da tela. Sente-se à uma distância prudente da tela, tão longe quanto lhe permitam o comprimento dos cabos elétricos.
- De preferência utilize o jogo em uma tela pequena.
- Evite jogar se está cansado ou se não dormiu o suficiente.
- Assegure-se de que o lugar onde vá jogar esteja bem iluminado.
- Descanse ao menos 10 ou 15 minutos por cada hora que passe utilizando um videojogo.

Conteúdo

AVISO PARA EPILÉPTICOS 1

Conteúdo 2

O Hospital 3

Utilizar o Painel de Controlo 5

Utilizar Painéis de Sobreposição 7

Utilizar o Ecrã de Negócios 17

No Banco 24

Gestão de Pessoal, Pacientes e Máquinas.....25

Ícones de Sobreposição 34

Desastres 36

Utilizar a Barra de Menu 37

Avaliação Anual 37

Ficha Técnica 39

Seja bem-vindo. Já jogou um pouco, não é verdade? Deixe-me adivinhar o que aconteceu; os seus pacientes queixaram-se, choraram e revoltaram-se, o seu pessoal lançou-se numa febre de crime e assassinato e a sua conta bancária começa a parecer-se com a dívida externa de Portugal. Não tenha medo, aqui encontrará informação mais detalhada...

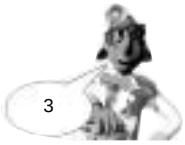
O Hospital

Vista do [Hospital]

Todas as decisões de desenho sobre o seu [Hospital] deverão ser implementadas no modo Vista do Hospital. O ecrã mostra um corte do seu Hospital em perspectiva isométrica. Pode mover o cursor ao redor do ecrã com o seu rato. Quando aproximar o seu rato da extremidade do ecrã, a vista do Hospital deslocar-se-á para lhe mostrar o prédio inteiro.

Pode marcar qualquer parte do mapa que seja importante para você com uma tecla de acesso rápido e usar esta tecla para fazer com que o ecrã se desloque rapidamente paraessa zona no momento que for necessário. Para configurar uma tecla de acesso rápido, mova o cursor até uma área à qual queira voltar rapidamente de futuro. Prima **ALT** e uma tecla de função, por exemplo **F1**. Mais tarde, ao premir **CTRL F1** durante o jogo, a sua perspectiva do jogo irá deslocar-se rapidamente até aquele lugar. Todas as teclas de função podem transformar-se em teclas de acesso rápido.

O aspecto do cursor variará conforme passe por cima do [Staff] (Pessoal), [Patients] (Pacientes), das [Machines] (Máquinas) e [Doors] (Portas). Ao situar o cursor sobre um ícone ou Painel do Jogo, aparecerá uma mensagem de Dica. (Uma Dica é uma pequena caixa de texto que descreve a função do respectivo ícone ou painel).



O Painel de Controlo

Painel de Controlo é o nome técnico que nós damos à área situada sob a janela Vista do Hospital. O Painel de Controlo divide-se em quatro secções principais; Finanças, Construir/Contratar, Negócios e a [Dynamic Info Bar] (Barra Dinâmica de Informação). O funcionamento deste painel descreve-se na secção Utilizar o Painel de Controlo, situada mais adiante.

O [Build Timer] (Cronómetro de Construção)

O [Build Timer] Cronómetro de Construção é uma das primeiras coisas que verá ao começar a jogar. Indica quanto tempo lhe resta até o seu [Hospital] abrir as suas portas ao público. Você tem a opção de desfrutar de uns minutos de cortesia, durante os quais pode começar a construir e a contratar ou pode **fazer clique** sobre o ícone da mão, para abrir o Hospital imediatamente. Os jogadores controlados pelo computador abrirão três Hospitais rivais. Estes jogadores nem sempre esperam que o Cronómetro de Construção chegue ao fim, para abrir as portas dos seus Hospitais.

O [Advisor] (Conselheiro)

O tipo pequeno à espreita no canto inferior esquerdo do ecrã, logo sobre o Painel de Controlo, parece estar bastante bem informado sobre tudo o que respeita à Gestão dos Hospitais. Ele supervisionará tudo aquilo que você faça durante o jogo e não terá qualquer inconveniente em dar-lhe um bom conselho sem receber nada em troca. Perfeito, não é?

[Menu Bar] (Barra de Menu)

A Barra de Menu permanecerá oculta até que você situe o cursor na extremidade superior do ecrã. A partir desta barra poderá guardar o seu jogo, carregar jogos previamente guardados, alterar diferentes aspectos do jogo, como por exemplo a velocidade do jogo, ou encontrar informação sobre o seu jogo. Existem quatro menus na Barra de Menus: Ficheiro, Opções, Ecrã e Mapas. As suas funções serão explicadas na secção chamada Utilizar a Barra de Menus.

Utilizar o Painel de Controlo

A começar pela esquerda, o Painel de Controlo está dividido em três secções. À esquerda está a secção de Finanças. No meio está a secção Construir/Contratar, que será a mais usada. O terço direito do painel tem duas funções. Ao apontar para ele com o rato, aparecerão na parte inferior do ecrã os controles de Negócios. Ao apontar com o cursor para qualquer outro lugar, a secção transformar-se-á na [Dynamic Info Bar] (Barra de Informação Dinâmica). Os parágrafos seguintes explicarão a função de cada uma das secções.

Controlos de Finanças

[Bank Balance] (Saldo Bancário): Aqui poderá ver quanto dinheiro tem na sua conta. **Faça clique** sobre o símbolo **'$'** para consultar o seu Gerente Bancário. O Gerente Bancário pode conseguir-lhe empréstimos. **Faça clique com o botão direito do rato** sobre o símbolo **'$'** para consultar o seu [Bank Statement] (Extracto de conta) e comparar os seus gastos com os seus lucros. Veja No Banco para obter mais informação sobre estes ecrãs.

[Reputation Meter] (Medidor de Reputação): Indica o estado da sua reputação dentro do Theme World. No começo será uma reputação média. A sua subida ou descida dependerá do seu desempenho geral em todos os aspectos, incluindo a recuperação dos [Patients] (Pacientes), a resolução de emergências e a limpeza do seu [Hospital] (Hospital). A sua reputação influirá na quantidade de pacientes que visitam o seu Hospital, portanto mantenha-o limpo!

[The Calendar] (O Calendário): Uma maneira de ter presente quanto tempo resta até que o seu desempenho seja julgado. A gestão do Hospital vai mantê-lo tão ocupado, que às vezes será difícil lembrar-se em que dia está! Para obter mais informação consulte Avaliação Anual.

Controlos Construir/Contratar

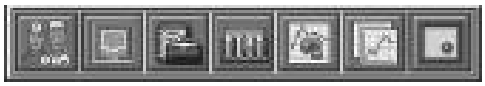
[Build Rooms] (Construir Quartos): Comece a construir qualquer tipo de quarto **fazendo clique** neste controlo para que apareça o Painel Construir Quartos. Consulte Construir Quartos em Utilizar os Painéis de Sobreposição para obter mais informação sobre o funcionamento deste painel.

[Place Corridor Items] (Colocar Itens de Corredor): Para conseguir estes importantes móveis deverá **fazer clique** neste controlo para que apareça o painel de Colocar Itens de Corredor. Consulte Colocar Itens de Corredor em Utilizar Painéis de Sobreposição para obter mais informação sobre o funcionamento deste painel.

[Edit Rooms/Items] (Edição de Quartos e Itens): Ao **fazer clique** sobre este controlo, aparecerá o [Edit Rooms/Items Panel] (Painel Editar Quartos/Itens) com o qual poderá editar a silhueta e alterar a colocação dos objectos nos quartos e corredores. Este painel é também automaticamente seleccionado ao escolher um quarto no [Build Rooms Panel] (Painel Construir Quartos). Consulte Editar Quartos/Itens em Utilizar Painéis de Sobreposição para obter mais informação sobre o funcionamento deste painel.

[Hire Staff] (Contratar Pessoal): Ao **fazer clique** neste controlo, aparecerá o [Hire Staff Panel] (Painel Contratar Pessoal) com o qual poderá contratar pessoal para o seu Hospital. Consulte Contratar Pessoal em Utilizar Painéis de Sobreposição para obter mais informação sobre o funcionamento deste painel.

[Business Controls] (Controlos de Negócios)



Ao mover o cursor sobre o terço direito do Painel de Controlos, aparecerão sete Controlos de Negócios na base do ecrã. A começar pela esquerda são: [Staff Management] (Gestão de Pessoal), [Town Map] (Mapa da Cidade), [Drug Casebook] (Medicamentos), [Research] (Investigação), [Status] (Estado), [Charts] (Gráficos) e [Policy] (Política). **Faça clique** num Controlo de Negócios para aceder ao Ecrã de Negócios respectivo. A função de cada um dos Ecrãs de Negócios será explicada na secção Utilizar os Ecrãs de Negócios.

[Dynamic Info Bar] (Barra de Informação Dinâmica)

Sempre que estiver ocupado na Vista do Hospital, desaparecerão os Controlos de Negócios e essa parte do Painel de Controlo transformar-se-á na Barra de Informação Dinâmica. Ela fornecerá informação útil sobre todas aquelas coisas do Hospital sobre as quais situe o cursor do rato. Por exemplo, ao situar o cursor do rato sobre uma porta, a Barra de Informação Dinâmica informá-lo-á sobre o comprimento da fila situada em frente dessa porta nesse momento, e também sobre quantos pacientes a mais irão juntar-se-lhe em breve.

Utilizar Painéis de Sobreposição

[Build Rooms Panel] (Painel Construir Quartos)

Utilize o Painel Construir Quartos para seleccionar o quarto que deseja construir. Existem três tipos de quarto à sua escolha; [Diagnosis] (Diagnósticos), [Treatment] (Tratamento), [Clinic] (Dispensário) e [Facility] (Instalações e Serviços). Ao **fazer clique** num destes tipos, no lado direito do painel, abrir-se-á uma lista de todos os quartos desse tipo. **Faça clique** no quarto que quiser construir.

Ao fazê-lo, o seu cursor transformar-se-á numa pá de pedreiro, indicando-lhe que está preparado para fazer a silhueta do seu quarto. No ecrã, o Painel Construir Quartos, será substituído pelo Painel Editar Quartos/Itens (veja a seguir) para poder realizar a segunda parte do processo de construção.

Os quartos básicos, dos quais todo o Hospital precisa, são listados e explicados a continuação.

[Diagnosis] (Diagnósticos)

[GP's Office] (A Sala de Clínica Geral) é onde o Doutor examina os pacientes, para tentar averiguar o que há de errado com eles. O exame médico determina se um paciente é enviado para uma [Treatment Room] (Sala de Tratamento) onde tentarão curá-lo, ou então se o paciente deve ser enviado para uma [Diagnosis Room] (Sala de Diagnósticos) para um exame mais detalhado.

[General Diagnosis Room] (A Sala de Diagnósticos Gerais) é onde o Doutor utiliza aparelhos especializados para oferecer aos pacientes um exame mais detalhado do que aquele que foi feito na Sala de Clínica Geral.

[The Ward] (A Enfermaria) pode também usar-se para o diagnóstico dos pacientes mas a enfermaria proporciona aos pacientes um lugar onde repousar antes de se submeterem a uma operação numa [Operating Theatre] (Sala de Operações), portanto ela é um Quarto de Diagnóstico e um Quarto de Tratamento. Uma Enfermaria necessita de uma [Nurse] (Enfermeira).

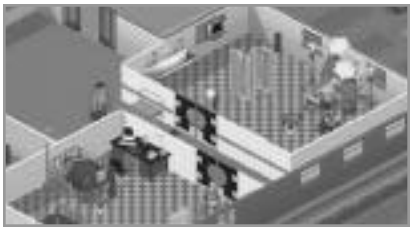
[Psychiatric Room] (A Sala de Psiquiatria) pode utilizar-se para fornecer diagnósticos gerais mas é também o lugar onde as doenças mentais são curadas por um Médico Psiquiatra. Como a Enfermaria, ela é tanto um Quarto de Diagnóstico como um Quarto de Tratamento.

À medida que o Theme Hospital avançar, descobrirá outros tipos de Quartos de Diagnóstico, mas são estes os quartos com que começará.

[Treatment] (Tratamento)

[Pharmacy] (A Farmácia) é o lugar onde a [Nurse] (Enfermeira) fornece aos pacientes os medicamentos que, depois do diagnóstico, o médico julgue que são necessários .

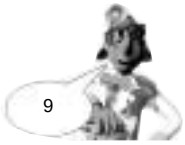
[The Psychiatric Room] (A Sala de Psiquiatria) e a [**Ward] (Enfermaria)** foram descritas acima. São consideradas Quartos de Diagnóstico e de Tratamento.



[The Operating Theatre] (A Sala de Operações) é também um tipo de Sala de Tratamento. Não a encontrará no nível um do Theme Hospital, já que para utilizá-la precisará de dois Médicos Cirurgiões capazes de efectuar operações.

[Clinics] (Dispensários)

Existem vários tipos diferentes de dispensários no Theme Hospital. Estas salas estão especialmente equipadas para curar muitas das doenças de que actualmente os Pacientes padecem, por exemplo no [Inflation Clinic] (Dispensário de Inchações) trata-se a doença da [Bloaty Head] (Cabeça Inchada). Ser capaz de construir todos os tipos diferentes de dispensário do Theme Hospital é uma importante realização e algo que não queremos estragar dando-lhe demasiada informação sobre o assunto.

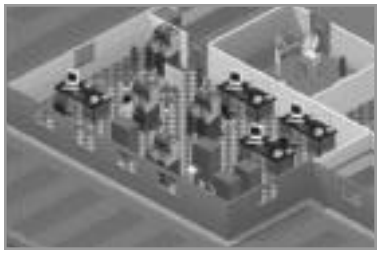


[Facilities] (Instalações e Serviços)

Estes quartos auxiliares não são tão agradáveis como os [Clinics] (Dispensários) ou os [Treatment Rooms] (Quartos de Tratamento) mas são essenciais para o correcto funcionamento quotidiano do Hospital. Existem quatro tipos de Instalações e Serviços: [Toilets] (Casas de Banho), [Staff Rooms] (Salas do Pessoal), [Research Rooms] (Salas de Investigação) e [Training Rooms] (Salas de Treinamento).

[Toilets] (As Casas de Banho) são essenciais para a higiene pessoal dos pacientes, que podem passar muito tempo no seu Hospital.

[Staff Rooms] (As Salas do Pessoal) fornecem aos Doutores e Enfermeiras um lugar onde relaxar nos momentos de cansaço. Da mesma maneira que na vida real, os Doutores e as Enfermeiras do Theme Hospital ficam exaustos depois de um longo período de muito trabalho.



[Research Rooms] (As Salas de Investigação) permitem àqueles Doutores que possuem a [Research Skill] (Capacidade para Investigar) a procura de novos métodos de cura, melhoras nos medicamentos e tecnologia, e o desenvolvimento de equipamentos médicos totalmente novos. O aproveitamento das investigações é explicado na secção Utilizar os Ecrãs de Negócios mais adiante.

Não é possível construir uma Sala de Investigação no nível um do Theme Hospital.

[Training Rooms] (As Salas de Treinamento) são o lugar onde os Doutores com uma experiência de nível [Consultant] (Médico Chefe) transmitem conhecimentos aos outros Doutores. Os Doutores que assistem às sessões de treinamento melhoram o seu nível de habilidade. Quando um Doutor atinge um determinado nível de habilidade, transforma-se num candidato à promoção. As promoções são automáticas. Quando um Doutor é promovido passa por um período de teste. Até que um [Junior] (Estagiário) seja promovido a Doutor passam 6 meses. Para que um Doutor seja promovido a Médico Chefe, deve passar por um período de prova de doze meses. Durante os períodos de prova, os Médicos trabalham no seu novo posto mas com o salário antigo.

Se o [Consultant] (Médico Chefe) tiver uma [Skill] (Especialidade) determinada; [Surgeon Skill, Psychiatric Skill] (Especialidade em Cirurgia, Especialidade em Psiquiatria) ou [Research Skill] (Especialidade em Investigação), ele treinará outros Doutores nessas especialidades. Um Médico Chefe com duas especialidades passará em ambas as especialidades durante o treinamento.

O tempo necessário para treinar um Doutor depende do número de Doutores que envie para o treino simultaneamente. Quantos mais Doutores enviar para uma sessão de treinamento, mais demorará a sessão. Equipar a Sala de Treinamento com [Skeletons] (Esqueletos) e [Bookcases] (Estantes para livros) ajuda a reduzir a duração de cada sessão. Durante o período de treinamento de um Doutor, poderá ver os seus progressos no [Staff Screen] (Ecrã Pessoal) (F6) seleccionando o nome do Doutor em fase de treinamento. Uma barra sob as habilidades do Doutor mostra quanto ele progrediu no seu treinamento.

Nos níveis iniciais do Theme Hospital não é possível construir uma Sala de Treinamento.

[Place Corridor Items Panel] (Colocar Itens de Corredor)

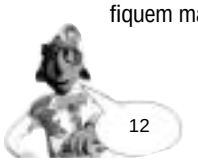
A mobília que coloque nos corredores do seu Hospital é importante. Estes são os itens de corredor entre os quais deverá escolher.

[The Reception Desk] (O Balcão de Recepção) é o móvel mais importante que pode construir. Sem ele, os Pacientes não virão ao seu Hospital. Cada Balcão de Recepção necessita de uma Recepcionista para poder funcionar. Quando dois Balcões de Recepção estiverem suficientemente próximos, poderão lidar com a mesma fila. Quando os Balcões de Recepção forem colocados suficientemente longe um do outro, cada um terá a sua própria fila.

[Benches] (Os Bancos) fornecem aos pacientes um lugar confortável onde se sentar. Os pacientes que não podem sentar-se, rapidamente ficam zangados. Situe os bancos nas zonas onde os Pacientes precisem de se sentar; fora das Salas de Tratamento, na área de Recepção ou nas áreas de espera que tenha construído.

[Drinks Machines] (As Máquinas de Bebidas) acalmam a sede dos Pacientes. Situe-as ali onde pensa que serão mais efectivas e poderá conseguir bons lucros com elas. Porém, quanto mais beberem, tanto mais precisarão de se aliviar. Deverá tomar medidas para poder enfrentar essa contingência...

[Fire Extinguishers] (Os Extintores de Incêndios) são procurados pelas Pessoas Muito Importantes (Very Important People) - [VIPs]. Os VIPs gostam de estar seguros. Se não virem um número tranquilizador de Extintores de Incêndios nas suas visitas, os seus relatórios para o Ministro não serão muito favoráveis. Os Extintores de Incêndios também aumentam os níveis de segurança do equipamento hospitalar e a sua presença faz com que os Pacientes e o Pessoal fiquem mais satisfeitos.



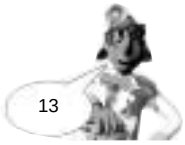
[Radiators] (Os Radiadores) aquecem todo o seu Hospital. Quando os Pacientes sentemdemasiado frio, ficam insatisfeitos e vão embora. O Pessoal também agradece os radiadores e é mais feliz quando trabalha num Hospital agradavelmente aquecido. Quanto mais alta for a temperatura no Hospital, mais sedentos ficarão os Pacientes, e portanto gastarão mais nas Máquinas de Bebidas. Porém, se o seu Hospital ficar excessivamente quente, as pessoas ficarão tão zangadas como quando tinham frio.

[Plants] (As Plantas) ajudam a manter todo o mundo feliz. Mas não se esqueça, elas necessitam ser regadas. As plantas mortas deixam as pessoas tristes. As plantas precisam de ser regadas pelos Encarregados da manutenção e ficarão muito agradecidas se as situar ali onde os Encarregados da Manutenção possam chegar até elas facilmente. Obrigado.

As Plantas, Radiadores e Extintores de Incêndios podem também ser colocados nos quartos, além de nos corredores. As Máquinas de Bebidas, Bancos e Balcões de Recepção só podem ser colocados nos corredores. Geralmente, quanto mais mobília colocar numa sala, mais importante o Pessoal se sentirá. Isto torna o Pessoal melhor e mais feliz.

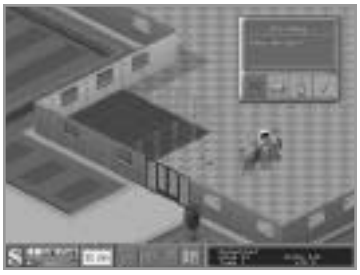
[Edit Rooms/Items Panel] (Painel de Edição de Quartos e Itens)

Ao **fazer clique** no ícone de Edição de Quartos e Itens e passar o cursor sobre um objecto ou quarto para o editar, o quarto ou item situado sob o cursor começará a piscar. **Faça clique** de novo para reconstruí-lo, eliminá-lo para obter um ingresso extra (**faça clique** em cancelar) ou para movê-lo para outro lugar. Lembre-se de que, em qualquer momento, pode **fazer clique com o botão direito do rato** sobre a mobília do corredor para editá-la.

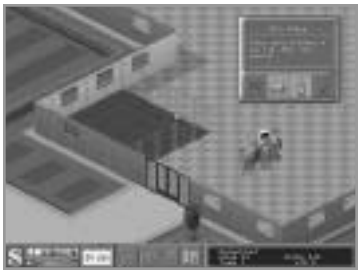


O Painel de Edição de Quartos e Itens, também aparecerá quando seleccionar um tipo específico de quarto no Painel Construir Quartos. Quando o cursor tiver a forma de uma pá de pedreiro, poderá desenhar a silhueta do quarto. Esta silhueta mostra o tamanho do quarto e onde ele vai ser construído. Seleccione o ponto onde quer que fique um dos cantos do quarto. Depois **faça clique e arraste** o rato até que ficar satisfeito com o tamanho do quarto. Premir o botão verde em forma de cruz do Painel de Edição de Quartos e Itens cancelará a silhueta e permitir-lhe-á começar novamente.

Aviso: Alguns quartos necessitam de mais espaço do que outros. Se a silhueta for de cor vermelha, precisará de aumentar o tamanho do quarto ou movê-lo para algum outro lugar, se não houver espaço suficiente para o fazer. As silhuetas válidas são de cor azul.



Uma vez que tenha premido a marca de verificação verde, para confirmar que está satisfeito com o quarto, o painel pedir-lhe-á que coloque o quarto. Para isto deverá **fazer clique** numa das paredes da silhueta (verá na parede o perfil da porta da silhueta ao mover o rato através dela). Mais tarde poderá cancelar a localização de uma porta se não estiver satisfeito com ela. Para isto **faça clique** no botão Cancelar.



Depois aparecerá uma mensagem a pedir-lhe que coloque janelas. Coloque as janelas exactamente da mesma maneira como colocou a porta. Porém, ao contrário das portas, as janelas não são um requisito imprescindível do quarto. Não tem que colocar janelas se não quiser fazê-lo.

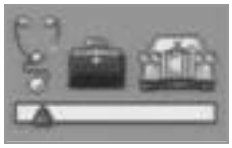
Uma vez que estes elementos estruturais tenham sido adicionados à sua silhueta, o quarto estará construído. Tudo o que resta fazer será colocar a mobília nele. Cada quarto tem a sua mobília em particular. É responsabilidade sua colocar esses itens no quarto que acaba de construir. Por exemplo, se construiu uma Sala de Treinamento, ela terá uma estante para livros e um esqueleto. **Faça clique com o botão direito do rato** para rodar um objecto 90 graus ao tempo que está sob o comando do cursor do rato. **Faça clique com o botão esquerdo** para soltar o item no quarto.

Poderá adquirir mobília adicional especial para o quarto, se **fizer clique** no Botão Gaveta. Isto abrirá um menu com uma lista dos itens que podem ser incluídos nesse quarto. Pode encomendar itens adicionais, como outras estantes para livros ou esqueletos para a sua Sala de Treinamento. Quanto mais equipamento tiver um quarto, melhor funcionará e mais feliz e produtivo será o pessoal que trabalha nele.

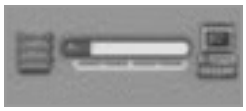
[Hire Staff Panel] (Painel Contratar Pessoal)

Com o Painel Contratar Pessoal, poderá escolher Doutores, Enfermeiras e outros membros do Pessoal para o seu Hospital, entre uma selecção de candidatos disponíveis para trabalhar. Caso seleccione um novo membro para o seu Pessoal, mas mude de opinião antes de o ter colocado no seu Hospital, poderá cancelar o processo de contratação vindo **a fazer clique com o botão direito do rato** . Existem quatro tipos de Pessoal à sua escolha; Doutores, Enfermeiras, Encarregados da Manutenção e Recepcionistas.

[Doctors] (Os Doutores) são os membros mais valiosos do Pessoal do Hospital. São também os mais variados em habilidade. Um Doutor deve ser avaliado levando em consideração três características cruciais: Experiência, Habilidade e Especialidade.



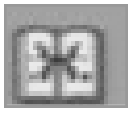
O estetoscópio, a mala e o carro na barra deslocadora indicam a experiência do Doutor. Dependendo do item para o qual a seta aponte, poderá deduzir se é um Estagiário (estetoscópio), um Médico de Clínica Geral (mala) ou um Médico Chefe (carro), ou então, dito de outra maneira, se o médico é inexperiente, bom ou excelente. A experiência do Doutor influi na velocidade com que cura os Pacientes, na precisão dos seus diagnósticos e no montante do seu Salário. Muito importante é ter em conta que só os médicos com maior experiência - os Médicos Chefe - poderão treinar outros Doutores do seu Hospital. (veja Salas de Treinamento).



A barra com um ábaco num extremo e um computador no outro, indica o nível de [Ability] (Habilidade) de um Doutor. Os médicos com uma habilidade inata alta, farão sistematicamente melhores diagnósticos do que aqueles com um baixo nível de habilidade.

Um Doutor pode ter até três especialidades diferentes. Estas especialidades determinam o que o Doutor pode fazer no seu Hospital.

Um bisturi indica se o Doutor é um [Surgeon] (Cirurgião). Os cirurgiões são necessários nas Salas de Operações. As Salas de Operações não podem funcionar sem cirurgiões (de facto, para cada operação são necessários dois cirurgiões). Quando dois cirurgiões entram numa Sala de Operações, é tudo preparado para se começar a efectuar operações.



Um livro com testes de manchas indica a presença de um [Psychiatrist] (Psiquiatra). Nas Salas de Psiquiatria só podem trabalhar Psiquiatras, que curam as pessoas com problemas mentais.

A [Research Skill] (Especialidade em Investigação) é representada mediante uma lâmpada acesa. Um Doutor com a especialidade de investigação pode fazer experiências, melhorar os medicamentos e os equipamentos ou desenhar quartos de Diagnóstico e Tratamento completamente novos, sempre que o seu Hospital tenha uma Sala de Investigação.

As **[Nurses] (Enfermeiras)** são classificadas unicamente pelo seu nível de habilidade. Ela é indicada numa barra de Habilidade, da mesma maneira que nos Doutores. Quanto maior for o seu nível de Habilidade, maior o salário da Enfermeira. As Enfermeiras trabalham na Enfermaria, na Farmácia e no Dispensário de Fracturas.

Os **[Handymen] (Encarregados da Manutenção)** limpam o seu Hospital. A sua barra de habilidades mostra o quanto são bons detectando problemas. Eles vão de um lugar para outro, limpam todo o lixo e a porcaria que cai no chão, regam as plantas, cuidam dos radiadores e mantém todo o valioso equipamento do seu Hospital em funcionamento. Quantos mais encarregados da manutenção tiver, mais limpo e seguro será o seu Hospital.

As **[Receptionists] (Recepcionistas)** sentam-se nos seus balcões e dirigem os pacientes que vão receber o seu primeiro diagnóstico para a Sala de Clínica Geral. Sem uma Recepcionista, os Pacientes simplesmente não vão ao seu Hospital. A barra de habilidade das Recepcionistas é proporcional à velocidade com que são capazes de enviar os pacientes para as Salas de Diagnóstico. Os Hospitais mais frequentados geralmente precisam de mais de uma Recepcionista.

Utilizar o Ecrã de Negócios

Os últimos sete ícones do Painel de Controle somente aparecem se o cursor se mover directamente por cima deles. Quando o seu cursor não estiver sobre a área, a Barra de Informação Dinâmica ocupará esse espaço. Os ícones do Ecrã de Negócios, que aparecem quando o seu cursor fica sobre essa área, ajudam-no a manejar os aspectos ocultos do Theme Hospital. Também poderá encontrar a informação de que necessita para competir com outros Hospitais.

[Staff Management] (Gestão do Pessoal) F6

Aqui é onde encontrará uma lista de todo o pessoal contratado. Poderá ver informação relativa à sua felicidade, cansaço e também outros problemas. Desde este ecrã também poderá demitir pessoal ou dar incentivos económicos.

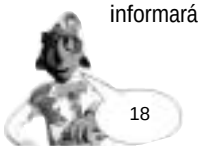
Pode usar as teclas de cursor para se mover de secção em secção da área de informação de Pessoal, assim como também **fazer clique** com o rato para seleccionar a acção desejada. Se tiver um grande número de empregados, pode utilizar os botões grandes em forma de seta, situados à direita, para deslocar-se para cima ou baixo na lista, para poder vê-los a todos.

A [Morale] (Moral), o [Tiredness] (Cansaço) e a [Skill] (Especialidade) são também mostrados aqui como barras. Pode descobrir as tendências vendo as barras a mover-se para cima ou para baixo.

A lupa indica o nível de [Attention-to-Detail] (Atenção aos detalhes) do membro do pessoal. Este está relacionado com a prontidão com que o membro do pessoal responderá ao aviso para ir a outra Sala do Hospital.

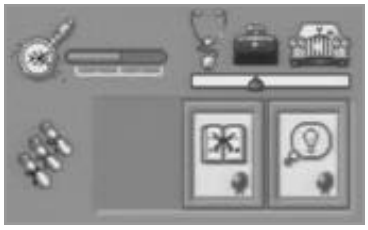
O ícone da [Moneybags] (Bolsa de Dinheiro) permitir-lhe-á oferecer um incentivo salarial de 10% ao membro do Pessoal seleccionado. Também o informará de quanto isto lhe vai custar.

Ao **fazer clique** no ícone do [Cheque], aumentará em 10% o salário do membro do Pessoal seleccionado. Isto, naturalmente, deixá-lo-á feliz durante muito mais tempo. O ícone também o informará de quanto isto lhe vai custar.



O ícone da [Hand] (Mão) serve para demitir o membro do Pessoal que houver seleccionado.

A [Spy Window] (Janela Espiã) permitir-lhe-á vigiar qualquer membro do Pessoal durante o trabalho, qualquer que seja o lugar onde ele esteja dentro do Hospital. Se **fizer clique** na Janela Espiã, sairá do ecrã e entrará no Painel de Informação do Pessoal na informação respeitante a esse membro do Pessoal.

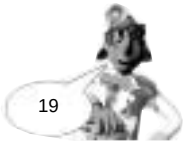


Encontrará informação extra disponível perto da parte inferior do ecrã sempre que seleccionar um Doutor. Também será mostrada a Experiência do Doutor (Estagiário, Doutor ou Médico Chefe) e as Especialidades como Psiquiatria ou Cirurgia. Se um Doutor estiver a receber treinamento numa Especialidade em particular, será mostrada uma barra sob essa especialidade para indicar quanto o treinamento do Doutor está a progredir. Veja Sala de Treinamento em Construir Quartos**,** acima.

[Town Map] (Mapa da Cidade)

Ao **fazer clique** neste botão aparecerá um mapa que mostra o Hospital. Só terá uma parcela de terra no primeiro nível, mas do segundo nível em diante, poderá comprar parcelas extra de terra para expandir o seu Hospital. Estas aparecerão de cor vermelha. Pode comprá-las **fazendo clique** sobre elas. Passando o cursor do rato por cima de cada parcela poderá obter informação sobre ela.

Aviso : As parcelas de terreno custam uma quantidade significativa de dinheiro e, uma vez compradas, não podem ser vendidas.



Ao **fazer clique** no Mapa da Cidade, sairá do ecrã e voltará à vista do Hospital no ponto em que **fez clique com o botão direito do rato.**

Os lápis no ecrã do Mapa da Cidade activam e desactivam as representações de cada objecto como um ponto no mapa. Pode **fazer clique** nas pessoas para activá-las ou desactivá-las, assim como também as plantas, os extintores de incêndios, as máquinas e os radiadores. Pode ver a zona que cada radiador está a aquecer como um grande ponto vermelho ao seu redor.

Ajustando os botões "mais" e "menos" situados perto da barra do [Heating Level] (Nível de Calor) à esquerda, pode aumentar ou diminuir a quantidade de calor produzida pelos seus radiadores. Leve em conta que ao aumentar o nível de calor também aumentará a factura mensal por gastos de calefacção. Também pode optar por colocar mais radiadores para aumentar o calor dessa maneira.

Pode consultar a sua factura de calefacção sob a barra do Nível de Calor situada à esquerda. Essa será a quantidade mensal que terá que pagar para manter em funcionamento os seus radiadores ao nível actual. Comprar mais radiadores aumentará a factura, assim como aumenta o calor produzido por cada um, como foi descrito acima.

Na parte inferior esquerda do ecrã, poderá ver o estado da sua conta bancária, e ao **fazer clique** nele aparecerá o ecrã do [Bank Manager] (Gestor Bancário).

[Drug Casebook] (Informação sobre recursos e serviços) F2

Este ecrã permite-lhe alterar o preço de cada cura e diagnóstico. A percentagem sobre o custo de tratamento indica-lhe quanto o seu Hospital está a pedir com base no preço recomendado. Esta recomendação influi na Reputação do seu Hospital e na taxa prévia de sucesso por esse tratamento em particular.

Pode alterar a percentagem que pede sobre o preço recomendado **fazendo clique** nos símbolos Mais e Menos.

A informação mostra uma lista com as enfermidades e as Salas de Diagnóstico que você descobriu, diagnosticou ou investigou, mas isto não significa que o seu Pessoal seja capaz de curar as doenças que está agora a tratar. No fim da lista poderá ver se a cura é uma visita ao Psiquiatra, um medicamento da Farmácia ou uma Máquina.

Veja que no medicamento (um tubo de ensaio de vidro) há um número impresso. É a percentagem de efectividade desse medicamento. A investigação sobre os medicamentos aumenta a sua efectividade.

Vigie regularmente as percentagens na Informação de Recursos e Serviços, já que ela variará frequentemente, e precisará de realizar reajustes. Os preços abusivos conseguem muitos lucros a curto prazo, mas fazem com que os possíveis novos Pacientes desistam de ir ao Hospital. Os preços baixos aumentarão o número de Pacientes do seu Hospital e poderão aumentar a sua Reputação, mas ganhará menos com cada tratamento.

O Botão de [Concentrate Research] (Concentrar a Investigação) situado na parte inferior do ecrã, atribui a percentagem de investigação especializada à [Cure] (cura) seleccionada nesse momento..

[Research] (Investigação) F4

Este ecrã não está disponível no primeiro nível, e deverá construir uma Sala de Investigação antes de a poder utilizar em algum dos outros níveis.

A primeira vez que entrar no ecrã de Investigação, cada uma das cinco áreas de investigação terá à sua disposição 20% dos recursos totais disponíveis. Se não houver Investigadores na Sala de Investigação, não se fará nenhuma investigação, apesar dos recursos. Os investigadores que situar na Sala de Investigação dividirão o seu tempo em partes iguais entre cada uma das áreas. Para modificar as prioridades dos Investigadores, **faça clique** nas setas próximas a cada área de investigação e altere as percentagens.

Aviso : A quantidade de investigação atribuída não pode exceder os 100%. Se situar mais Investigadores ou equipamento de investigação na Sala de Investigação, diminuirá o tempo necessário para descobrir cada recuperação.

As cinco áreas de Investigação são estas;

[Cure and Diagnosis] (Cura e Diagnóstico): Investiga novos quartos onde curar doenças e um elenco mais amplo de Salas de Diagnóstico.

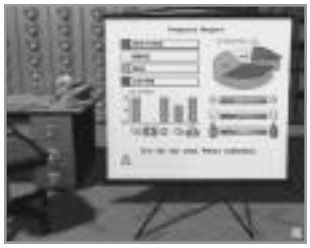
[Drugs] (Medicamentos) : Melhora a efectividade de todos os medicamentos.

[Improvements] (Aperfeiçoamentos): Aumenta a efectividade de todas as máquinas.

[Specialisation] (Especialização): Concentra uma percentagem da investigação numa cura específica que poderá seleccionar no ecrã das Informações

[Progress Report and Status] (Relatório de Progressos e Estado) F8

Este ecrã fornece-lhe informação sobre os seus progressos e os dos outros jogadores que participem. Na parte superior direita, um gráfico mostrará a percentagem da população que cada um dos quatro hospitais consegue receber. À esquerda dele estão os gráficos que mostram o nível de vitória em cada critério. Deverá conseguir 100% de vitória em cada um desses critérios no fim de cada trimestre para vencer nesse nível.



Os critérios de avaliação são, [Reputation] (Reputação), [Money] (Dinheiro), [Cures] (Curas), [Happiness] (Felicidade) e [Hospital Value] (Valor do Hospital). Cada um deles representa um valor fixo que deve atingir, tal como foi estabelecido na sessão informativa no começo de cada nível.

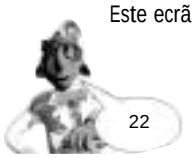
Os critérios de derrota aparecerão como uma barra vermelha em vez de uma barra verde. Se a barra vermelha atingir 100%, terá atingido o seu critério de derrota e abandonado o jogo.

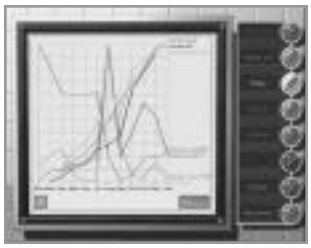
No canto superior direito estão os nomes dos [Administrators] (Administradores) dos quatro hospitais a competirem, incluindo o seu. **Faça clique** sobre qualquer um dos nomes para ver as estatísticas desse Hospital em particular.

O Relatório de Progresso também mostra informação com respeito ao [Overall Happiness] (Nível Geral de Felicidade), [Thirst] (Sede) e [Warmth] (Nível de Aquecimento) dos Pacientes do seu Hospital. Isto fornecer-lhe-á uma pista sobre os melhoramentos a serem feitos.

[Charts] (Gráficos)F5

Este ecrã mostra as suas estatísticas em forma de gráfico.





Pode activar ou desactivar cada estatística **fazendo clique** no respectivo lápis no lado direito. Ao **fazer clique com o botão direito** sobre um lápis desactivará todas as outras estatísticas menos essa.

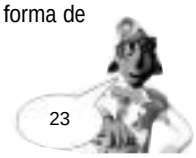
Também pode deslocar-se através da escala do tempo **fazendo clique** no botão verde situado em baixo e à direita do visor dos gráficos. A configuração padrão mostrará os dados do ano. A segunda mostrará doze anos e a terceira mostrará 48 anos em saltos de quatro anos.

[Hospital Policy] (Política do Hospital) F3

O seu Hospital segue uma determinada política em relação ao seu Pessoal e Pacientes. Esta pode ser vista e modificada aqui.

Para começar,deverá estabelecer as Preferências no que diz respeito a um [partially Diagnosed Patient] (Paciente Parcialmente Diagnosticado), se deve ser tratado ou enviado para sua casa. Se a percentagem de [Partial Diagnosis] (Diagnóstico Parcial) de um paciente for menor do que a indicada no Selector de Enviar para Casa, o paciente será automaticamente enviado para sua casa. Se for superior ao indicado no Selector de [Guess at Cure] (Probabilidade de Cura), então o paciente será imediatamente enviado para ser curado. Qualquer paciente com uma percentagem situada entre os dois selectores precisará de uma decisão concreta sua.

[Diagnosis Termination] (Fim do Processo de Diagnóstico). É uma maneira furtiva e subtil de ganhar mais dinheiro. Mesmo tendo diagnosticado um paciente a 100%, tornando-sea cura óbvia, pode manter esse paciente no Hospital a realizar mais diagnósticos inúteis, que o paciente terá que pagar mais adiante. O paciente, naturalmente, não está ciente dos testes extra que está a suportar e receberá a cura indicada no momento oportuno. É somente uma forma de conseguir mais dinheiro quando a coisa está excessivamente tranquila.



Pode configurar o Fim do Processo de Diagnóstico em qualquer nível sobre os 100%, mas leve em conta que os diagnósticos extras também ocupam uma parte dos seus recursos e, se o paciente for mantido no Hospital durante muito tempo, ele ou ela podem perfeitamente ir embora sem pagar. Nesse caso, terá que sofrer uma perda financeira e uma queda na sua reputação.

[Send Staff To Rest] (Enviar o Pessoal a Descansar) refere-se ao limite do cansaço a partir do qual o Pessoal vai para a Sala de Repouso para descansar. Se configurar este elemento muito baixo, o seu Pessoal estará mais alerta, mas dedicará muito menos tempo ao trabalho.()???

Se situar o limite do Enviar o Pessoal a Descansar demasiado alto, o Pessoal ficará mais cansado e cometerá erros, também ficará progressivamente insatisfeito. No fim, acabarão por pedir um aumento salarial e inclusive pedir a demissão, se pensarem que podem tirar algum proveito disso.

O botão [Staff Leave Rooms] (O Pessoal Deixa os Quartos) activa a opção pela qual deseja que o Pessoal vá para os quartos onde haja alguém que precise dos seus conhecimentos, quando não estiverem a trabalhar de forma activa no seu próprio quarto.

Se isto estiver configurado como [No] (Não), o pessoal terá o maior grau de eficiência e ficará nos seus próprios quartos, a não ser que estejam a utilizar o Quarto do Pessoal. A parte ruim é que precisará de contratar pessoal para cada quarto necessário, se quiser adoptar esta política. Isto pode ser caro se alguns dos quartos não forem utilizados normalmente. Esta opção é melhor para os últimos níveis, onde vai poder permitir-se pelo menos um Doutor para cada quarto.

Se a opção Pessoal Deixa os Quartos estiver configurada como [Yes] (Sim), o pessoal deixará os seus quartos se for requerido noutro lugar. Esta configuração significa que precisará empregar menos pessoas no seu Hospital, mas pode provocar grandes filas e ineficiência se o Pessoal estiver o tempo todo a correr de uma sala para outra.

No Banco

Prima no símbolo '$' para ir ver o [Bank Manager] (Gestor Bancário). Se precisar de dinheiro extra, a opção [Current Loan] (Empréstimo) permitir-lhe-á usufruir de quantidades assustadoras de dinheiro do [Bank] (Banco), o qual pedirá os respectivos juros. Pode ver os seus [Interest Payment] (Juros) para esse empréstimo.

Os [Insurance Buttons] (Botões dos Seguros) no lado direito do ecrã mostram como as companhias de seguros dos seus pacientes estão a pagar. Alguns Pacientes pagam com efectivo, mas outros deixam que seja você a passar a factura à companhia de seguros. Algumas companhias de seguros demoram mais a pagar do que outras. **Faça clique** nos seus gráficos para averiguar o quão eficientemente o dinheiro está a chegar à sua conta.

A [Inflation Rate] (Taxa de Inflação) afecta o montante que você pede por cada tratamento, e também determina o quanto deverá pagar pelos juros dos seus empréstimos.

Faça clique no Gestor Bancário para ver o [Statement screen].(Ecrã do Extracto das Contas). Nele poderá consultar o extracto da conta do Hospital.

Ao **fazer clique** na revista da mesa passará a ver o Mapa da Cidade.

Gestão de Pessoal, Pacientes e Máquinas

Eles estão em todo o lugar. A descansar, a fazer fila, a zangar-se e a explodir no momento em que menos o espera. O seu trabalho consiste em manter todo o mundo e todas as coisas a funcionar sem problemas.

[Queue Panel] (Painel de Filas)

A gestão das filas é útil quando você vê, por exemplo, que alguém situado no fim de uma fila sofre de uma doença que você pode curar. Quanto mais rápido a doença for diagnosticada, mais depressa entrará algum dinheiro. Ao mover o rato sobre uma porta, todos os pacientes que estiverem a fazer fila para entrar nesse quarto mostrarão ícones de fila sobre as suas cabeças. **Faça clique** numa porta para que apareça o [Queue Panel].(Painel de Filas).

O [Visitor Count](Contador de Visitantes) mostra o número total de pacientes que visitaram um quarto.

O [Max Queue Size] (Tamanho Máximo da Fila) é o tamanho máximo da fila recomendado para esse quarto. Predefinidamente, está estabelecido em 6, mas pode ser aumentado ou diminuído.

Os Pacientes preferem caminhar o menos possível, sendo mais provável que escolham um quarto que esteja perto do que um que esteja longe. Limitando o Tamanho Máximo da Fila nos quartos, estará a ajudar a prevenir engarrafamentos. As filas podem crescer acima do limite

máximo, mas somente quando todas as filas alternativas tiverem atingido também o seu limite. A chave aqui é experimentar.

Ao **fazer clique com o botão direito do rato** sobre o ícone da porta da janela do seu Painel de Filas, deslocar-se-á através de todas as filas do seu Hospital. **Ao fazer clique com o botão esquerdo** sobre o ícone da porta, fará um zoom sobre a vista do Hospital ali onde estiver a fila seleccionada.

Mantenha premido o botão **esquerdo** do seu rato sobre um paciente para arrastá-lo sobre a Porta ou o ícone verde da Fila, para mover o Paciente para o princípio ou o fim da fila.

Também pode transportar um Paciente para uma fila de outro quarto do mesmo tipo. Por exemplo, se tiver duas Salas de Clínica Geral e uma multidão estiver à espera de uma delas, traga o Painel de Fila, **faça clique e mantenha premido o botão do rato** sobre um Paciente. Depois poderá movê-lo para outra fila da Sala de Clínica Geral, arrastando-o e soltando-o na Vista do Hospital. O Paciente deixará a fila actual e passará a fazer fila diante da outra Sala.

Aviso: Ao **fazer clique** sobre um Paciente no Painel de Fila, o paciente piscará na Vista do Hospital.

[Patient Redirection Panel] (Painel de Recondução de Paciente)

Pode aceder a este Painel, premindo o botão **direito** do rato sobre um Paciente do Painel de Fila. Para seleccionar um dos ícones deste painel, mantenha premido o botão **direito** do rato e mova o rato para baixo até que o cursor esteja no ícone da sua eleição. Levante o rato e o ícone será seleccionado.

O ícone no canto superior esquerdo envia o paciente de volta à Recepcionista. Isto é útil se tiver muitos pacientes numa fila e não tiver tempo para os mover manualmente. Desta forma, a recepcionista fará por você o trabalho de distribuição.

O ícone do lado superior direito dá alta aos pacientes e envia-os de volta a casa.

Os três ícones em baixo representam os três outros Hospitais contra os quais está a competir. Ao seleccionar um deles, estará a reconduziro Paciente para um desses Hospitais. Isto não é uma má ideia se estiver a sofrer uma epidemia e quiser compartilhá-la com os seus oponentes.

O botão Sair fecha o painel.

As **[Receptionist Queues] (Filas na Recepção)** devem ser o mais pequenas possíveis. As [Receptionists] (Recepcionistas) que estiverem suficientemente perto umas da outras

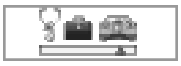
compartilharão a mesma fila. As Recepcionistas situadas longe umas das outras terão as suas próprias filas.

Pode mover pacientes de uma Recepcionista para outra, da mesma maneira que com qualquer outra fila, mas não pode mover pacientes directamente da Fila da Recepção para uma Fila diante de uma Sala.

[Staff Information Panels] (Painéis de Informação do P essoal)

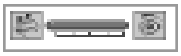
Existem três destes Painéis de Informação; um para os Doutores, outro para as Enfermeiras e Recepcionistas e outro para os Encarregados da Manutenção.

[Doctors Panel] (Painel dos Doutores): Para ter acesso ao Painel dos Doutores, **faça clique** num Doutor.



A barra de experiências do Doutor indicará se ele é um [Junior] (Estagiário), um [GP] (Médico de Clínica Geral) ou um [Consultant] (Médico Chefe).

A felicidade dos Doutores poderá ser observada neste painel. Um Doutor insatisfeito pode ameaçá-lo com a demissão, para conseguir um aumento salarial ou um incentivo.



Também pode ver se um Doutor está cansado. Os Doutores exaustos em breve ficarão insatisfeitos. Um período de tempo na Sala do Pessoal conseguirá dissipar o cansaço do Pessoal.

O painel também mostrará o nível de [Ability] (Habilidade) do Doutor. Quanto mais alto for, melhor será o Doutor em todos os aspectos do seu trabalho.

Qualquer Especialidade que um Doutor possua é também mostrada, de forma a poder determinar se ele é um Cirurgião, um Psiquiatra ou um Investigador. Os Doutores adquirem novos conhecimentos na Sala de Treinamento.

Também pode verificar o salário de um Doutor e o montante do seu cheque mensal. Quanto maior for o montante em relação à média do mercado, mais feliz ele será.

Se quiser despedir um Doutor em particular, **faça clique** no ícone [Sack] (Demitir) para se ver livre dele. Aparecerá uma mensagem a pedir-lhe que confirme esta acção.

Faça clique no [Pick Up Button] (Botão Recolher) para fechar o painel, e ficar a segurar o Doutor. Pode situá-lo directamente numa sala, se precisarem dele ali, num corredor, se os seus serviços não forem requeridos imediatamente, ou na Sala do Pessoal se ele estiver esgotado.

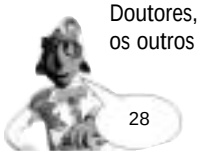
Se colocar o Doutor num quarto onde já houver outro, o Doutor mais capaz ficará na sala enquanto o menos competente abandonará o quarto.

Aviso: Também pode recolher Doutores e outros membros do Pessoal **fazendo clique com o botão direito do rato** sobre eles.

A janela espiã mostra o Doutor à medida que ele caminha pelo Hospital. Se **fizer clique** na imagem, o Hospital fará um zoom ali. Mantendo premido o botão **esquerdo** do rato e **fazendo clique com o botão direito do rato** na janela espiã, pode fazer um zoom em cada um dos doutores sucessivamente, através de todo o Hospital.

Faça clique para sair do Painel.

[Nurses And Receptionists Panel] (Painel das Enfermeiras e Recepcionistas): O Painel de Informação das Enfermeiras e Recepcionistas é quase idêntico ao Painel de Informação dos Doutores, exceptuando o facto de não ter detalhes sobre a Experiência ou Especialidade. Todos os outros botões funcionarão da mesma maneira.



[Handyman Panel] (Painel dos Encarregados da Manutenção): O Painel dos Encarregados da Manutenção é igual aos Painéis das Enfermeiras, tirando os três botões situados no meio:

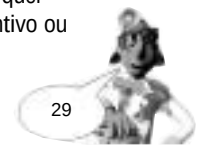
Estes botões mostram quanta atenção ele dedica a cada uma das suas três principais tarefas (varrer, regar as plantas e efectuar consertos). A barra sob cada uma das imagens mostra o grau de atenção que ele dedica a cada tarefa. Ao **fazer clique** no botão da imagem, pode mudar a sua ordem de prioridades. Ao **fazer clique** na tarefa aumentará a quantidade de atenção que o Encarregado da Manutenção lhe prestará , e diminuirá a atenção que preste às outras duas. Experimente diferentes combinações de maneira a que consiga o melhor proveito do seu Encarregado da Manutenção em todas as ocasiões.

Aviso: Se recolher um Encarregado da Manutenção e o situar directamente em cima de um monte de sujidade, ele limpará tudo.

[Staff Resignation Panel] (Painel de Demissão do Pessoal)

Quando um membro do Pessoal quiser demitir-se, aparecerá um ícone de demissão sobre a sua cabeça. Ao mesmo tempo aparecerá um ícone de sobreposição. O membro do Pessoal continuará a trabalhar, à espera de uma resposta sua. Se ignorar o ícone durante todo um mês do Theme Hospital, ele desaparecerá, seguido do completamente desiludido membro do seu Hospital, que abandonará o seu Hospital para sempre.

Se **fizer clique** no ícone, aparecerá o ícone de Demissão de Pessoal. Quando o Pessoal quer demitir-se, geralmente é porque pensa que merece mais dinheiro, mediante um incentivo ou



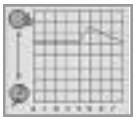
mediante um aumento salarial. Ao abrir o Painel de Demissão do Pessoal, poderá conhecer a queixa do seu membro.

[Moneybags] (Bolsas de Dinheiro): Para pagar o que ele reclama, **faça clique** neste ícone. O membro do Pessoal voltará ao trabalho satisfeito.

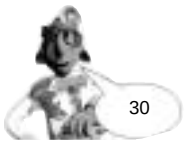
[Sack] (Demitir): Para botar este desordeiro na rua, **faça clique** aqui e ele caminhará directamente para fora do seu Hospital. Que vá pedir aumento na rua!.

[Patient Information Panel] (Painel de Informação de Pacientes)

Pode ver o Painel de Informação de um Paciente, **fazendo clique** nele. Ali poderá obter informação detalhada sobre o estado de saúde do Paciente e manejar cada paciente individualmente, se quiser.

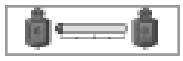


[Health Chart] (Gráfico de Saúde) : É uma representação gráfica da saúde do paciente desde que entra no Hospital. Se a saúde continuar a piorar, o paciente morrerá. **Faça clique** no gráfico para ver o Historial do Paciente, onde poderá ver a lista dos quartos pelos quais o paciente passou. Se um paciente estiver à beira da morte, um ícone de aviso com forma de Caveira aparecerá sobre a cabeça do Paciente.



[Happiness] (Felicidade): Esta barra indica quão feliz o Paciente é. Se estiver muito baixa, o Paciente ficará zangado e irá embora.

[Thirst Level] (Nível de Sede): Mostra quão sedento o Paciente está. Se o nível de sede cair muito baixo, o paciente comprará uma bebida.



[Warmth] (Calor): Os pacientes podem ficar com muito calor ou enregelados, dependendo do número de radiadores e da condição em que eles estiverem. Ambos extremos são ruins para o Paciente, que ficará zangado e irá embora, a não ser que a temperatura volte a um nível normal.

[Spy Window] (Janela Espiã): Vigia os Pacientes do seu Hospital. Se **fizer clique com o botão direito do rato** sobre a janela, poderá deslocar-se através dos Pacientes, um após o outro. Se **fizer clique, manter o botão esquerdo premido** e **fizer clique com o botão direito** , poderá fazer um zoom na Vista do Hospital para cada Paciente de forma sucessiva.

[Queue Button] (Botão de Fila): Este botão abre o Painel de Fila no quarto onde o Paciente estiver a esperar.

[Go For Cure] (Vá Receber a Cura): Este botão envia o Paciente directamente para receber a cura para a sua doença. A etapa de diagnóstico que já atingiu determina a percentagem de chance do Paciente de ser curado. Este botão prova ser útil quando o Paciente está próximo da morte e você decide apostar a sua reputação na tentativa de curá-lo, e ganhar mais dinheiro.

[Casebook] (Informação): Esta opção só está disponível quando um Paciente já foi diagnosticado. **Faça clique** nela para ver a [Drug Casebook] (Informação de Recursos e Serviços) (veja Utilizar os ecrãs de Negócios, a seguir).

[Discharge Patient] (Dar alta a um paciente): Este botão faz com que o Paciente abandone o Hospital. Este é o melhor conselho que pode dar a um Paciente que chega ao Hospital numa condição que você não pode tratar.

[Exit Button] (Botão Sair): Abandonar agora o [Patient Information Panel] (Painel de Informação de Pacientes).

[Machine Maintenance Panel] (Painel de Manutenção das Máquinas)

A [Strength] (Resistência) da máquina determina quanto uso pode suportar antes de que comece a falhar. Poderá ver quando uma máquina está a falhar pela fumaça que sai do seu interior. Se permitir que uma máquina fique muito estragada, esta pode chegar a explodir. A presença de extintores de incêndio por perto ajudará a diminuir o risco de explosão. Uma máquina que explode mata todas as pessoas que estiverem no quarto, e deixará a sala permanentemente fora de uso, daí para a frente.

Pode averiguar a Resistência de uma máquina se passar o rato por cima dela e ver a informação da barra de Informação Dinâmica. A maioria das máquinas tem uma resistência 10 no momento da sua construção. Esta resistência pode ser aumentada através da investigação na área de aperfeiçoamento dos aparelhos (veja Investigação em Utilizar os Ecrãs de Negócios a seguir).

Para consertar uma máquina, **faça clique nela com o** cursor . Aparecerá o [Machine Maintenance Panel] (Painel de Manutenção de Máquinas). Se **fizer clique** no nome da máquina no Painel de Manutenção de Máquinas, poderá deslocar-se através de todas as máquinas do seu Hospital. As máquinas que estiverem à espera do Encarregado de Manutenção para uma reparação, terão os seus nomes entre parênteses.

[Used Count] (Contador de Uso): Isto indica quantas vezes esta máquina foi usada desde que foi comprada ou desde a última vez que foi reparada. Quanto mais usada for, mais desgastada

ela estará. Os Terremotos também aumentam os números do Contador de Uso (Veja Terremoto! a seguir). Uma vez que o Contador de Usos da Máquina supere a sua Resistência, o uso da máquina provocará falhas e precisará da ajuda do Encarregado de Manutenção para consertá-la. A barra também indica o quanto uma máquina está deteriorada.

O uso contínuo provoca desgaste. Esta barra mostra o processo, progredindo da direita para a esquerda.

À medida que os objectos começam a falhar, também começam a soltar fumaça. Quanto mais tempo continuar esta situação, mais provável será que a máquina expluda. Quando uma máquina explode, mata todas as pessoas que estiverem dentro do quarto, deixando-o inutilizável. Não será possível editar ou eliminar o quarto uma vez que tenha sido destruído.

[Repair Machine] (Reparar Máquina): Este botão avisa o Encarregado da Manutenção para que repare a Máquina. Quando um Encarregado da Manutenção reparar uma máquina, o contador de uso voltará ao zero, mas a resistência da máquina por vezes diminuirá num ponto, o que significa que da próxima vez falhará mais depressa. Isto é especialmente provável no caso do Contador de Uso mostrar um número alto no momento em que a máquina foi reparada.

[Improve Machine] (Aperfeiçoar Máquina): Este botão substitui a máquina velha por uma máquina nova veloz, por um preço. A resistência da máquina volta ao seu estado original. Se você investigou algum melhoramento para a máquina, ela terá maior resistência do que antes, portanto não terá que repará-la com tanta frequência.

[Jukebox Panel] (Painel da Máquina de Discos)

A banda sonora do Theme Hospital é formada por oito diferentes músicas. Pode seleccionar as músicas que não quiser ouvir ou seleccionar músicas novas mediante o Painel da Máquina de Discos. O Painel da Máquina de Discos está disponível na barra de menus (veja Utilizar a Barra de Menu, a seguir) ou premindo **Alt J**. A sua selecção musical não afectará o bem-estar psiquiátrico do Pessoal ou dos Pacientes, mas provavelmente afectará o seu.

É possível alterar as melodias MIDI reproduzidas durante o jogo no Theme Hospital. Consulte o ficheiro Readme.txt no CD para ver como remover algumas músicas e acrescentar aquelas da sua escolha.

Ícones de Sobreposição

Os ícones de Sobreposição são usados para comunicar informação importante sobre emergências e crises iminentes que podem acontecer durante o jogo. Se não lhes prestar a devida atenção, os problemas explodirão na sua cara, serão provocadas greves em massa, perderá a sua boa reputação e sentirá uma sensação de desastre. Também pode acabar com um ecrã cheio de ícones. **Faça clique** num ícone para lhe dar uma resposta.

[Emergencies] (Emergências)

As Emergências são circunstâncias especiais durante as quais um número determinado de pacientes tem uma certa doença ou condição. Você não tem que diagnosticar estes Pacientes, já sabe o que há de errado com eles. Em vez disso, deverá tentar curá-los a todos dentro de um certo limite de tempo, caso escolha aceitar a Emergência.

Se escolher aceitar a Emergência, um relógio de Enfermeira aparecerá no canto inferior esquerdo do ecrã. Ele contará o tempo que lhe resta para curar os Pacientes da Emergência.

Os Pacientes chegarão num helicóptero ao heliporto situado ao lado do seu Hospital e irão até àRecepcionista. Poderá identificá-los pela luz azul a piscar sobre as suas cabeças. A Recepcionista enviá-los-á para a Sala de Tratamento correcta.

Algumas recuperações demoram mais tempo do que outras, portanto certifique-se de que não sobrestimou as instalações do seu Hospital.

[Epidemics] (Epidemias)

As Epidemias aparecem quando é diagnosticada uma enfermidade contagiosa a um Paciente. Todos os outros Pacientes com os quais o Paciente contagiado tenha estado em contacto ficarão também infectados. Você pode escolher:

[Declare An Epidemic] (Declarar a existência de uma Epidemia): Se você declarar uma Epidemia, então o tratamento da doença será o normal. Os seus Pacientes serão automaticamente vacinados, para impedir a propagação da doença. Você será multado e a sua Reputação será afectada..

[Attempt A Cover-Up] (Tentar Encobrir): Tentar encobrir a epidemia é uma corrida contra o tempo. Todos os Pacientes infectados serão delatados pelo ícone do micróbio a piscar sobre as

suas cabeças. O relógio da Epidemia começará a contar o tempo até que um Inspector de Saúde comece a suspeitar e visite o Hospital. Ao chegar à Recepção, ele começará a procurar por Pacientes infectados. Cada um que ele encontre representará uma multa e perda de reputação.

Para deter o avanço da enfermidade, **faça clique** no Relógio da Epidemia para marcar os Pacientes com ícones de micróbio sobre as suas cabeças para serem [vaccination] (vacinados). Todas as enfermeiras disponíveis virão ao seu Hospital, para tentarem encontrar e vacinar cada Paciente marcado como infectado. O cursor do rato transformar-se-á numa lata durante o procedimento. O Paciente designado para ser vacinado a seguir será marcado com uma seta sobre a sua cabeça. A [Vaccination] (Vacinação) só previne a possibilidade de que os Pacientes espalhem a doença mas eles ainda deverão ser curados.

Conseguir neutralizar a Epidemia antes que o relógio termine a sua contagem, permitir-lhe-á ganhar uma compensação financeira e dará um impulso à sua Reputação.

Miscelânea

Vários ícones de sobreposição, menos importantes, aparecerão de vez em quando.

[New Disease] (Nova enfermidade): O seu Médico de Clínica Geral diagnosticou uma enfermidade nova a um Paciente para esse nível. Você descobrirá de novo a mesma doença em diferentes níveis durante o jogo. Cada Hospital que você administre deverá descobrir cada uma das doenças e o tratamento por si mesmo.

[Decision] (Decisão): Deve tomar uma decisão sobre o que fazer com um Paciente a quem não foi correctamente diagnosticada a doença ou a quem foi correctamente diagnosticada uma enfermidade que o seu Hospital não está preparado para curar. Boa sorte.

[Resignation] (Demissão): Este ícone aparece quando os membros do pessoal ameaçam demitir-se! Vai submeter-se às suas ultrajantes exigências salariais ou demiti-los pela sua insolência? Se simplesmente os ignorar, eles irão embora zangados.

[VIP] (Pessoa Muito Importante): Quando aparecer este ícone, significará que um VIP deseja honrá-lo com uma visita. Você pode aceitar a visita ou dar alguma desculpa. Os VIPs são bastante importantes para o seu Hospital. Se gostarem dele, você receberá um incentivoo

económico extra e um impulso na sua Reputação. Se não gostarem, a sua reputação poderá sofrer uma grande queda. Recusar visitas é uma argúcia muito simples, porém faça-o a miúdo e o VIP acabará de qualquer jeito por fazer uma visita surpresa.

[Fax Message] (Mensagem de Fax): Ocasionalmente, a sua máquina de fax ganha vida para lhe entregar uma mensagem. Estas geralmente contém informação mais detalhada sobre um problema do qual você já está avisado, incluindo aquilo que um VIP opinou exactamente sobre o seu Hospital, quantos pacientes de Emergência conseguiu curar ou quão grande será o seu prémio económico.

Desastres

Os Hospitais têm de vez em quando de lidar com desastres e continuar a trabalhar eficientemente. Para pôr à prova os seus nervos, incluímos no jogo do Theme Hospital uns poucos desastres.

[Vomit Waves] (Vómitos em massa)

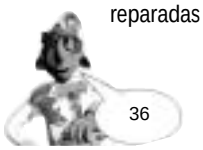
Os vómitos não são uma coisa agradável, mas afinal os seus Pacientes estão no Hospital porque estão doentes e por vezes deitam cápara fora o conteúdo do seu estômago. Limpar toda essa sujidade rapidamente e sem fazer confusão faz parte do trabalho do Encarregado da Manutenção. Contudo, já sabe o que acontece quando uma pessoa vê outra pessoa enjoada, o sentimento de náusea se espalha... Se não for limpo pelo seu Encarregado da Manutenção, o seu Hospital poderá ter de enfrentar Vómitos em massa, dando-lhe um problema realmente sério e difícil de resolver.

[Boiler Breakdowns] (Falhas na Caldeira)

Se tiver muitos radiadores e poucos Encarregados da manutenção, corre o risco de todos os radiadores falharem, levando-o a períodos prolongados de calor e frio, que não beneficiarão os seus pacientes em absoluto. Uma vez que aconteça uma falha na caldeira, não haverá nada que possa fazer. Deverá esperar até que fique bem de novo automaticamente.

[Earthquake!] (Terremoto)

Os pequenos tremores prepará-lo-ão para os grandes terremotos que virão logo a seguir. Estes provocarão danos nas suas máquinas, aumentando as cifras dos [Used Counts] (Contadores de Uso). Se uma máquina já tiver muito uso, pode inclusive explodir. Se perceber o tremor e estimar a sua vida, leve os Encarregados da Manutenção até às suas Máquinas a tempo de serem reparadas para o grande terremoto iminente.



[Rats] (Ratos)

A aparição de ratos no seu Hospital é consequência da acumulação de lixo e outra porcaria. Os ratos entram através dos buracos nas paredes. Se descobrir um rato, situe o seu cursor sobre ele. O cursor transformar-se-á na mira de uma arma, **faça clique** para atirar! Um rato a menos! Certifique-se de que o Encarregado da Manutenção limpa o lugar.

Utilizar a [Menu Bar] (Barra de Menu)

A barra de menu permanece escondida na parte superior do ecrã, até que você situe o cursor sobre ela. Pode activar os menus movendo o cursor do seu rato sobre a Barra de Menu, **fazendo clique e arrastando.**

Desde o [File Menu] (Menu de Ficheiro), poderá [load] (carregar), [save] (gravar) ou [quit] (sair) (também com **Shift ESC**) do seu jogo.

Desde o [Options Menu] (Menu de Opções), poderá modificar a configuração do som e do volume, activar ou desactivar a [Announcer's Voice] (Voz do Narrador), alterar a velocidade do jogo, escolher a música no Painel da Máquina de Discos e configurar a opção de gravação automática (grava no compartimento 8 a cada mês).

No [Display Menu] (Menu de Vídeo) poderá alternar entre [High Res] (Alta Resolução) e [Low Res] (Baixa Resolução) e activar ou desactivar as [Shadows] (Sombras). Isto afectará directamente a velocidade do jogo.

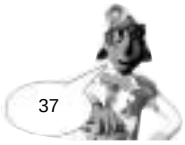
Desde o [Charts Menu] (Menu de Gráficos), pode aceder aos ecrãs de Negócio e voltar a ler as [Briefing] (Instruções) do seu actual nível.

Avaliação Anual

No fim de cada ano, você terá gráficos com importantes resultados para ler e talvez incluso um prémio do qual poderá gabar-se. Aqui encontrará uma avaliação objectiva do seu desempenho, comparado com os jogadores do computador.

[Hall of Fame] (Galeria da Fama)

Faça clique sobre o ícone do polegar para cima para ver a lista dos dez melhores administradores.



[Hall Of Shame] (Galeria da Vergonha)

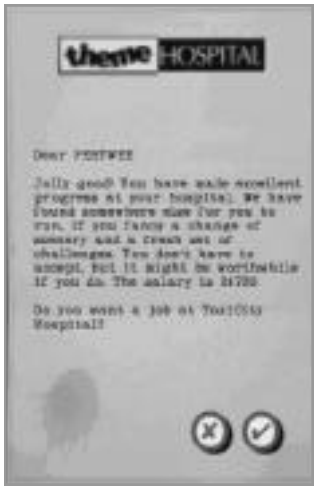
Faça clique sobre o ícone do polegar para baixo para ver o quanto você fez mal as coisas.

[Awards] (Prémios)

Chegou a hora de desfrutar! **Faça clique** no ícone do Troféu para ver os certificados que você conseguiu, e dar brilho às suas medalhas. Ganhar prémios é o caminho para lucros substanciais e um aumento da Reputação.

Vencer ou Perder

A vitória ou derrota num nível é determinado pela forma como conseguiu atingir os objectivos contidos nas Instruções que você recebeu ao começar o nível. O [Status Screen] (Ecrã de Estado) mostrará o quão perto está de atingir os critérios requeridos para vencer.

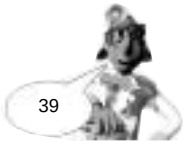
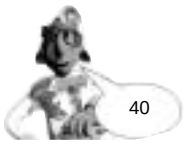


No fim de cada trimestre, o seu desempenho será avaliado. Se conseguiu atingir todos os objectivos, poderá passar para o próximo Hospital ou permanecer no seu lugar. Permanecer no seu lugar fornece-lhe tempo para construir a sua pontuação e conseguir dinheiro. Contudo, deverá passar através de todos os níveis para poder completar o jogo.

Da mesma maneira que tem que conseguir cumprir todos os critérios para poder vencer, também deve evitar cumprir algum dos critérios de derrota que foram destacados nas Instruções. Se cumprir algum dos critérios de derrota, o escândalo atingirá o seu Hospital. Há um número determinado de possíveis escândalos, mas é melhor não querer saber quais eles são, e muito menos chegar a passar por eles.

Ficha Técnica

DESENHADO E CRIADO . . . . . pela Bullfrog Productions
Equipa de Desenvolvimento Pluto . . . . . Mark Wembley, Gary Carr, Matt Chilton, Matt Sullivan, Jo Rider, Rajan Tande, Wayne Imlach, Andy Bass, Jon Rennie, Adam Coglan, Natalie White
Programação . . . . . Mark Webley, Matt Chilton, Matt Sullivan, Rajan Tande
Arte . . . . . Gary Carr, Jo Rider, Andy Bass, Adam Coglan
Programação Adicional . . . . . Ben Deane, Gary Morgan, Jonty Barnes
Arte Adicional . Eoin Rogan, George Svarovsky, Saurev Sarkar, Jason Brown, John Kershaw, Dee Lee
Sequência Introdutória . . . . . Stuart Black
Música e Efeitos de Som . . . . . Russell Shaw, Adrian Moore
Música Adicional . . . . . Jeremy Longley, Andy Wood
Voz do Narrador . . . . . Rebecca Green
Desenho dos Níveis . . . . . Natalie White, Wayne Imlach, Steven Jarratt, Shin Kanaoya
Roteiristas . . . . . James Leach, Sean Masterson, Neil Cook
Investigação e Desenvolvimento . . . . . Graphics Engine, Andy Cakebread, Richard Reed
Suporte Investigação e Desenvolvimento . . . . Glenn Corpes, Martin Bell, Ian Shaw, Jan Svarovsky
LIVRARIAS E FERRAMENTAS
Livrarias Dos e Win 95 . . . . . Mark Huntley, Alex Peters, Rik Heywood
Livrarias para Rede . . . . . Ian Shippen, Mark Lamport
Livrarias de Som . . . . . Russell Shaw, Tony Cox
Programação do Instalador . . . . . Andy Nuttall, Tony Cox, Andy Cakebread
Apoio Moral . . . . . Peter Molyneux
Chefe de Testes . . . . . Andy Robson
Testadores Principais . . . . . Wayne Imlach, Jon Rennie
Testadores do Jogo . . . Jeff Brutus, Wayne Frost, Steven Lawrie, Tristan Paramor, Nathan Smethurst, Robert Byrne, Ryan Corkery, Simon Doherty, James Dormer, Martin Gregory, Ben Lawley, Joel Lewis, David Lowe, Robert Monczak, Dominic Mortoza, Karl O'Keeffe, Michael Singletary, Andrew Skipper, Stuart Stephen, David Wallington and all our other Work Experience Play Testers
Suporte Técnico . . . . . Kevin Donkin, Mike Burnham, Simon Handby
Marketing . . . . . Pete Murphy, Sean Ratcliffe
Agradecimentos . . . . . Tamara Burke, Annabel Roose, Chris Morgan, Pete Larsen
Relações Públicas . . . . . Cathy Campos
Documentação . . . . . Sean Masterson, Jon Rennie, James Leach, Richard Johnston, James Lenoel
Documentação e Desenho da Caixa . . . . . Caroline Arthur, James Nolan
Chefe do Projecto de Localização . . . . . Carol Aggett
Localização . . . . . Bettina Klos, Alexa Kortsch, Bianca Normann, Sandra Picaper, Sonia 'Sam' Yazmadjian, Julio Valladares, Ricardo Martinez, cbg konsult, Kia Collin, Gian Maria Battistini, Maria Ziino
Produção . . . . . Rachel Holman
Produtor . . . . . Mark Webley
Produtor Associado . . . . . Andy Nuttall
Operações . . . . . Steve Fitton
Administração da Companhia . . . . . Audrey Adams, Annette Dabb, Emma Gibbs, Lucia Gobbo, Jo Goodwin, Sian Jones, Kathy McEntee, Louise Ratcliffe
Direcção da Companhia . . . . . Les Edgar, Peter Molyneux, David Byrne, Todos da Bullfrog Productions
Agradecimentos Especiais . . . . . Todas as pessoas do Hospital Frimley Park , especialmente Doug Carlisle e Beverley Cannell



© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Designer Series, Bullfrog e o logotipo da Bullfrog são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Bullfrog Productions Ltd e Electronic Arts e o logotipo da Electronic Arts são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts nos Estados Unidos e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Windows é uma marca comercial ou uma marca comercial registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países. Este jogo utiliza Smacker Video Technology. Copyright © 1994 - 1996 pela Invisible, Inc. cujo nome de negócios é. RAD Software. Este jogo utiliza o Miles Sound System da RAD Software. Copyright © 1994-1996 pela Miles Design, Inc.